PLAY

EJEMPLAR SIN CARGO

AÑO 1 Nº 8

PROHIBIDA SU VENTA

REVISTA PARA FANATICOS DEL JOYSTICK

ARTURA

JUEGOS

shareware

MANIAC MANSION

Todas las claves para llegar al final

GOLDEN AXE

REAL TIME
Software

CENTRO NACIONAL DE REPARACIONES COMMODORE

SERVICIO TECNICO OFICIAL AMIGA

AV.SANTA FE 2450 - L.93 - 2º PISO - CAP.FED.

TEL. 821-9438 - FAX 826-6257

LAPRIDA 165 - LOCAL 31 - LOMAS DE ZAMORA

LAS ULTIMAS NOVEDADES EN JUEGOS Y SHAREWARE

LAS TIENE...

REAL TIME
Software

AV.SANTA FE 2450 LOCAL 93 2º PISO CAP.FED

TEL.821-9438 FAX 826-6257

LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA

REVISTA PARA FANATICOS DEL JOYSTICK

EDITORIAL

Bueno, sepan disculpar las demoras pero los cambios nos tienen locos y a veces no podemos con ellos pero aqui estamos y volvimos. Este mes comenzamos a explicar como terminar el Maniac Mansion de Lucasfilms, un juego que a pesar de viejo tiene todos los ingredientes que lo transforman en un clasico. La cosa viene con mapas y todo gracias a la colaboracion de nuestros lectores. Por otro lado, nos subimos a la máquina del tiempo (y no es un De Lorean, al menos por ahora) y explicamos el Time Machine, un programa por demás de excelente. Mantenemos nuestras clásicas secciones de El Arcon, Recomendados y abrimos una sección dedicada al Shareware donde este mes nos dedicaremos a explicar el "misterioso" origen de esta palabra. Sepan disculpar las molestias pero habiendo Play, el redactor no se hace responsable por el uso de otras revistas. Hasta la proxima.

LA REDACCION

INDICE

- PAGINA 3

INDICE

- PAGINA 4

NOVEDADES

- PAGINA 7

EL ARCON

- PAGINA 9

TIME MACHINE

- PAGINA 11

MANAC MANSION

- PAGINA 12

GOLDEAXE

PLAY- Revista para fanáticos del joystick - es una publicacion independiente editada por REALTIME , Av. Santa Fe 2450 local 93 - (1123) - Buenos Aires - Argentina. Editores responsables: Agustin Louro - Jorge Contreras, Diagramación y diseño: Jorge Contreras, Redacción e Investigación: Hernán J. Khatchadourian, Ilustraciones: G. Scanner. Colaboradores: el personal de Real Time. Se termino de imprimir en marzo de 1991.

LO ULTIMO EN SOFT

novedades - novedades - novedades - novedades

VOODO NIGTHMARE

Palace Software
Arcade/aventura
Amiga

Después de un largo período de tiempo la legendaria compañía inglesa vuelve con un programa de la calidad que se esperaba de ellos. En este juego tomamos el papel de **Boots** , un explorador en problemas , que debe encontrar una muñeca voodo y 8 alfileres para pincharlo y acabar así con el brujo que nos hechizó. Los gráficos son simpáticos y bien hechos , los movimientos son rápidos , el sonido es buenísimo.

G= 9 M= 9 S= 8 A= 9

SIM CITY

Infogrames
Simulador
Pc , Spectrum , Amiga Commodore

Llegaron hace poco las versiones de Pc y Spectrum que se unen a la de Amiga que ya estaba hace bastante tiempo. En el juego somos el alcalde de una ciudad que puede llegar a convertirse en capital del país con tu ayuda si es que decides jugar. Los gráficos no son de lo mejor pero el juego no los necesita. En cuanto a la jugabilidad sólo puedes jugarlo si tienes un reloj con alarma y lo programas previamente porque (sin mentir) estamos ante uno de los juegos mas adictivos y sencillos (para algunos "excesivamente complicado") de los últimos tiempos. Si tienes un disco o un cassete y pasás por aquí no dudes un solo momento en comprarlo.

G= 6 M= 7 S= 7 A= 10

SITO PONZ

Zigurat
Arcade
Spectrum

Acaba de llegar la versión de Spectrum de este sensacional programa de **Zigurat** en el que debemos competir por el título del mundo de 500cc contra algunos de los mejores pilotos del mundo. El juego está ligeramente inspirado en el **Aspar gp.** como el **Carlos Sainz** pero al igual que este la sensación de realismo esta, en nuestra opinión , muchísimo mas lograda que en el programa de **Dinamic.**

G= 8 M= 8 S= 7 A= 9

A. NIETO POLE 500

Opera Sports
Simulador
Amiga , Spectrum

Un poco tarde pero vamos a comentar un programa que tienen ante sus ojos y no lo conocen. El juego es al estilo del legendario **Hang on** ,es decir, se ve de atrás de nuestra moto pero la diferencia entre este y el anterior es la gran cantidad de opciones que presenta este **Pole 500.** Vamos a dar un vistazo a cada una de ellas: la primera y mejor es que podemos jugar de a dos a la vez por lo que podemos competir con otro amigo a ver quién conduce mejor , la segunda es que podemos modificar nuestra moto cambiándole los neumáticos o la tracción para adecuarlos a la pista en la que vamos a correr y la tercera es que podemos elegir el circuito y correr o practicar en él. En definitiva , es uno de los mejores (quizás el mejor) simulador de motos que apareció por estos lares ultimamente.

G= 9 M= 8 S= 7 A= 9

BAD LANDS

Tengen / Domark
Arcade
Spectrum y Amiga.

Nos encontramos ante una nueva versión del conocido **Super Sprint** de **Atari Games** que curiosamente ha realizado también este juego para las máquinas de la calle. El juego , para los que no lo conozcan, es una carrera de coches vista desde arriba con autos de pequeño tamaño pero que se mueven rápidamente. Nuestro objetivo es llegar primero que nuestros dos oponentes pero eso nos va a costar mas que mucha habilidad.

G= 7 M= 8 S= 8 A= 9

ROBOCOP 2

Ocean
Arcade
C-64 , Amiga

El superpolicía enlatado vuelve a nuestras pantallas (cine, video y computadora) para presentarnos sus nuevas aventuras. En esta ocasión nuestro heróe ha descubierto una nueva droga que asola **Detroit.** Para colmo de males la OCP ha creado a **Robocop 2** , que contiene en su cerebro la mente de un peligroso criminal llamado **Cain,** que se ha liberado del control de la OCP y esta provocando el caos en la ciudad. La misión de **Robocop** es destruir la nueva droga **(Nuke)** y acabar con **Robocop 2** tarea nada fácil. Los gráficos son casi perfectos.

G= 10 M= 8 S= 9 A= 9

TEST DRIVE III

Accolade
Simulador/Arcade
PC

Vuelve uno de los juegos que más pasión ha despertado desde su comienzo. Y ese es presisamente el título de esta tercera parte : **Test Drive 3 The Passión.** El juego en si es de lo mas completito que ha aparecido ultimamente e incluye desde carreras entre autos a competiciones contra reloj. Francamente los de **Accolade** se pasaron.

G= 9 M= 8 S= 8 A= 9

PUZZNIC

Ocean/Taito
Arcade
Spectrum

Hace poco tiempo apareció un programa de **Spectrum** que causó grandes dolores de cabeza en los que intentaron resolverlo, su nombre: **Plotting**. Parece que a los programadores de **Ocean** también les gusto y han decidido hacer su segunda parte que tambien viene desde las máquinas. El objetivo es reunir las piezas con sus gemelas para que no quede ninguna en pantalla, todo esto en tiempo límite. En fin es muy buen juego de ingenio y pasará rato hasta que otro lo supere en calidad y adicción.

G= 8 M= 8 S= 7 A= 10

NEW YORK WARRIORS

Gremlin
Arcade
Spectrum, Amiga

Un juego que ya lleva un tiempo en Amiga aunque recién sale en **Spectrum**. El objetivo nos traslada a **NewYork** en un futuro muy cercano en el que las pandillas callejeras invaden las calles y causan terror entre la población. Debemos recorrer un parque infestado de ramboides que aunque peligrosos son muy tontos , a las calles de la ciudad donde nos enfrentaremos a una pandilla de ninjas y en un edificio donde están los máximos responsables de este desorden. Los gráficos son muy cuidados y el movimiento es muy bueno configurando asi un juego en que la adicción está asegurada (se puede de a dos a la vez).

G= 10 M= 9 S= 8 A= 10

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Imageworks
Arcade
C-64, Amiga, Pc comp.

De la mano de **Imageworks** llegan a nuestra pantalla **Leonardo, Donatello , Raphael y Michelangelo ;** las populares tortugas que hace poco llegaron a nuestros cines y ahora cuentan con un show televisivo. El juego esta basado en la consola **Nintendo** y no en las máquinas de los bares como muchos piensan pero es igual de divertido. El objetivo es rescatar a **April O'Neil** que ha sido secuestrada por Shreder y sus secuaces. Si hemos sido capaces de rescatarla comenzarán otras misiones como salvar un centro comercial de unas bombas colocadas bajo el agua y muchas otras que harán que pasemos un buen rato tratando de superar las 500 pantallas que contiene en su interior.

G= 9 M= 8 S= 8 A= 9

TOTAL RECALL

Ocean
Arcade
Amiga

Llega a nuestras pantallas la ultimísima película de nuestro querido amigo el forzudo **Arnie**.En el juego , muy esperado por cierto, tomamos la personalidad del protagonista que debe destrozar, aniquilar y moler a cuanto enemigo le salga a la vista bien con sus puños o bien con su super arma. El juego está estructurado al estilo del tambien reciente **Robocop2** con la misma calidad de gráficos y la misma rapidez de movimientos.

G= 9 M= 9 S= 8 A= 9

NIGHT SHIFT

Lucasfilm
Arcade
Amiga, PC

Llega a nuestras computadoras la mas reciente producción del ídolo **George Lucas**. Como comentamos en el número anterior tomamos el rol de un empleado de una fábrica de juguetes al que le ha tocado el turno nocturno y debe asegurarse de que todo funcione normalmente y los juguetes sigan fabricandose. Por supuesto esto no es un trabajo de niños y la maquina que fabrica todo es un auténtico hervidero de cabeza y no nos va a dejar tranquilos un solo minuto.

G= 9 M= 8 S= 8 A= 9

IT CAME FROM THE DESERT

Cinemaware
Arcade/Aventura
Amiga(1mg)

Llega una esperada segunda parte causada tal vez por la popularidad de la primera parte o tal vez por la enorme publicidad desplegada en torno suyo. Para mi no es más que una segunda parte que se apoya en el éxito de la primera como ya ha ocurrido con muchos juegos exitosos en la historia del soft. El juego retoma la historia algún tiempo después de que **Doc Nash** lograra derrotar a las homigas gigantes. Ahora volvemos a tomar la personalidad de **Brick Nash** que ha estado 5 años en coma tras un accidente en el que transportaba el plutonio que hacía crecer a las hormigas. Al despertar **Doc** ha descubierto un cierto mal en **LizardBreath**: las personas hablan como zombies , caminan como zombies y comen como zombies pero lo que mas atención le llama es la desconmensurada cantidad de azúcar que consumen. Pero un día caminado por las minas se encuentra con unas viejas conocidas nuestras que tratan de aniquilarle. Aunque logra salir ileso de esa, cuando llega al pueblo para contar lo que vio, su terror es aún mayor al ver que la persona con quien habla se tranforma en un hombre-hormiga que también lo ataca aunque afortunadamente al dispararle a las antenas la persona vuelve a la normalidad. Lo peor de este juego es sin duda lo parecido que es a su primera parte y el argumento que parece tomado mas de **Aliens** que de It came.... , por la parte positiva destacamos la gran calidad gráfica imprimida al juego y lo entretenido que resultan algunas pruebas arcade. En fin si tienes la primera parte , lo ves y te gusta llévalo pero no esperes grandes innovaciones, por lo contrario, si no tienes el primero llévalo y seguramente te gustará ya que tiene todo lo que **Cinemaware** les pone a sus juegos para que gusten.

G= 10 M= 8 S= 9 A= 9

ATOMIX ROBOKID

Activision
Arcade
Amiga, Commodore128

Una nueva conversión de las recreativas, esta vez con un protagonista que nos recuerda más a

dos tachos de basura soldados que a lo que en realidad es :un robot nuclear convertido en una máquina de destrucción. El juego es al estilo del **R-Type** y guarda muchas coincidencias con éste incluso es de los mismos autores. La adicción es la nota predominante en este juego que también tiene su toque simpático como el diseño de nuestro robotito que parece mas un juguete que un robot nuclear.

G= 9 M= 8 S= 7 A= 9

E-SWAT

U.S.Gold
Arcade
Amiga

U.S.Gold regresa al mercado con una nueva conversión de máquinas recreativas que nos lleva al futuro a una ciudad donde reinaba el crimen y la policía no alcanzaba a detenerlo. Pero se creo un escuadrón de policias que con el nombre de **ESWAT** y vistiendo una luminosa armadura se dedicó a acabar con el crimen de forma efectiva. Tu deseo era unirte a ese cuerpo de élite pero antes tenías que demostrar que valías para llevar esa coraza encima y por eso te encargaron eliminar a tres peligrosos delincuentes y poder así obtener el preciado premio. Pero aquí no acababa todo, una vez vencidos los tres villanos te siguieron asignando misiones cada vez mas dificiles y complicadas pero con tu supertraje eran pan comido , lo único que a veces te fastidiaba era que se te acabase la munición pero no era gran problema ya que tiradas por ahí había unas cajas que tenían balas.

G= 8 M= 7 S= 8 A= 8

Z-OUT

RainbowArts
Arcade
Amiga

Llegó la segunda parte de un juego que a pesar de ser bueno pasó un poco desapercibido , estamos hablando de **Z-OUT**. Como comentábamos en el anterior número, esta secuela sigue muchos en muchos puntos a su primera parte. Por empezar se ha insistido una vez mas en el arcade de scroll vertical con muchos marcianitos pululando por ahí y multitud de disparos en todas direcciones. Lo que no se puede reprochar es que tiene un nivel de calidad que otros deberían envidiar.

G= 9 M= 9 S= 8 A= 9

THE KARATE KID II

Peter Mitchel
Arcade
C-64, Amiga

Un poco (bastante) atrasada llega esta versión Amiga de este clásico de las artes marciales. En el juego controlamos a **Daniel Larusso** que viaja al Japón con **Mishagui** para ver al padre de este que está muy enfermo. Pero **Daniel** conoce a un muchacho al que no le cae muy bien y lo reta a varios desafíos de karate con toda su pandilla. Nada es destacable pero no hay que olvidarse de que este juego es bastante antiguo y que fue un gran éxito en **C-64**.

G= 7 M= 7 S= 8 A= 8

MONTY PHYTON FLYNG CIRCUS

Virgin/Mastertronic
Arcade
Spectrim,C-64,Amiga

Los **monty Phyton** entran en la última pantalla que les faltaba visitar : la de nuestras computadoras. El juego es de plataformas saltando enemigos , destruyéndolos, y otras cosas más que debemos realizar , todo esto con el mejor humor británico. En cuanto a la calidad le diremos que tiene tanta calidad como los **Monty Phyton** de graciosos.

G= 8 M= 8 S= 8 A= 9

AWESOME

Psygnosis
Arcade
Amiga

El nuevo lanzamiento de los autores del **Beast 2** está en **RealTime**. Esta vez se trata de un arcade de desarrollo espacial en el que controlamos a una supernave que puede viajar a la velocidad de la luz. En nuestro camino nos encontraremos con una patrulla de naves enemigas , asteroides , un dragón espacial y cientos de enemigos que nos esperan en los planetas que visitemos. La diversión está asegurada.

G= 9 M= 9 S= 8 A= 8

SPEEDBALL

Image Works
Arcade
Pc, Amiga, Commodore

Llega ahora para Pc la ópera prima del sello **Image Works**. En este futurista juego debemos participar en una liga de **Speedball**, una especie de fútbol del futuro en el que no se juega con los pies sino con las manos y vale todo tipo de cosas (pegarse , empujarse). Tambien debemos juntar unas monedas que luego nos serviran para otras cosas como recuperar energía , reducir la del contrario , sobornar al réferi , al juez del partido, etc..

G= 8 M= 8 S= 7 A= 8

WELLTRIS

Spectrum Holobyte
Arcade
Spectrum , Commodore , Pc

Mezcla **Tetris** y **Block Out** y obtendrás este Welltris. La temática del juego nos pone en una perspectiva como la del **Block Out** pero las figuras que caen no tienen tres dimensiones como éste sino que son planas. No se crean que son los únicos que se confundieron, pero lo mejor es comprarlo y jugar con él.

G= 7 M= 8 S= 7 A= 9

SUBBUTEO

Electronic Zoo
Arcade
Commodore

Nos encontramos ante un juego que muchos recordarán con nostalgia ya que es una versión computarizada del metegol magnético , ése que tenía el chico de la casa de al lado y nos invitaba a jugar todos los días. El juego sigue la misma temática vista desde arriba con un movimiento bueno , atractivos gráficos y adecuado sonido.Una buena oportunidad para los que no conocen el juego de mesa.

G= 8 M= 8 S= 7 A= 9

El Arcón

LAS AYUDAS QUE TODOS ESTABAN ESPERANDO. AH! Y ESTE MES LE DAMOS BOLILLA A LOS POBRES USUARIOS DE COMMODORE Y MSX

COMMODORE

CIBERNOID 2

Cuando aparezca el menú de opciones, elegimos redefinir teclas y las redefinimos como Y, G, R, O. Al comenzar el juego tendrás vidas infinitas.

NAVY MOVES 2da PARTE

Si no podés jugar a la segunda parte porque no sabés la clave, no hay problema, sólo debes presionar la tecla **Restore.**

CAPTAIN BLOOD

Nuestro duro capitán tiene un remedio imprescindible con los extraterrestres que no quiren "soplar" todo lo que saben: simplemente los amenaza con destruir su planeta y estós , llorando , le dicen todo lo que nuestro capi quiere saber.

INDIANA JONES 3

Teclea FISH y en la esquina superior izquierda aparecerá un mensaje (CHEAT MODE ON) entonces , y deependiendo del nivel en que estés , pulsando los números obtendrás interesantes ventajas.

MEGANOVA

Los codes para este jueguecito de **Dinamic** son: 0186 y 6502

SILKWORM

Al morir presionás la barra y jugás de nuevo aparte de que si le disparás a la segunda parte del robot helicóptero, antes de que se forme, que da armas, éste se destruirá y te dará dos armas en vez de una.

BATMAN THE MOVIE

Si llegás a la segunda pantalla y te matan, no rebobines la cinta, pulsa play y aparecerás en la tercera y con vidas infinitas.

GHOULS'N GHOSTS

Para recuperar la armadura déjate transformar por el pato y cuando vuelvas a tu forma normal ya tendrás tu reluciente armadura.

FRANKBRUNO'SBOXING

Introduce como nombre "AND": y coloca los siguientes códigos :

FRENCHIE.....CE9IN9817
A.ANDY.....ML61ON4B6
P.PERFECT.....BFAINN2L5

PACMANIA

Un poke de vidas infinitas para el jueguito tridimensional del pacman: **POKE28520,165** ; y para arrancarlo **SYS14336**

RAMBOIII

Si hacés un score alto y ponés en la tabla de records **RENEGADE** y en el menú presionás 1 , 2 o 3, comenzarás en ese nivel.

SPECTRUM

SIM CITY (TODAS)

Este truco vale para casi todos los sistemas en que salió este juego se Infogrames. Mantener las tasas en el 1% durante todo el año y en diciembre subirlas al 20% pero luego de esto volver a bajarlas para que no te critique la población.

PIPEMANIA

Con el **poke 33975,0** tenés tiempo infinito, solamente tenés que presionar **ENTER** para que salga el agua.

RAMBOIII

Con los pokes 57830,0 : 57831,0 :57832,0 obtendrás inmunidad.

RETURN OF THE JEDI

Poke46267,201 no habrá árboles y te facilitará y te será infinitamente más fácil completar este nivel.

STREETFIGHTER

Algunos pokecitos que te ayudarán a ser el rey de las calles: **POKE 42384,201** (Inmunidad) ; **POKE 37963,0** (enemigo estático) y **POKE 42698,0** (tiempo).

GHOSTBUSTERS

Por ahí nos han "soplado" algunos códigos de este jueguito que todavía tiene ocupado a más de uno. Solo con el nombre L intruce estos códigos : **01102001(10.400$);11424401(12600 $) ; 10752002 (22300 $) ; 41632402 (28700 $)**

GUTZ

Vidas infinitas no le harían mal a este programilla de **Ocean: POKE38918,0 : POKE28596,100**

ARKANOIDII

Este excelente programa de Imagine quedaría aun mejor si solo apareciera un solo marciano y esa es la mision del **POKE34153,20.**

RYGAR

Si quieres ser el nuevo rey de la tierra y recorrerte los 27 niveles que dispone este juego no tienes nada mas que introducir el **POKE56743,254**

MSX

OPERATIONWOLF

Si en la pantalla donde te dice cuantas granadas , vidas y munición te queda, presionas la "Q" varias veces pasarás de nivel.

LIVINGSTONE2

En la segunda fase si presionas la barra como si fueras a lanzar algo mientras pasa una vagoneta no te pasara nada.

SENDASALVAGE

Para obtener enegía infinita sólo debes pulsar las letras de la palabra **POKIN.**

DECATHLON

Para correr más rápido mantén pulsada una de las teclas y presiona rápidamente la otra todo lo rápido que puedas.

WELLS&FARGO

Para vidas infinitas pulsa a la vez las letras que componen la palabra **WEST.**

NEMESIS

Pausa el juego y teclea **HYPER.** Ahora presiona **Return** y luego de nuevo pausa. Apartir de este momento tu nave tiene todas las armas.

ASPARGPMASTER

SHAREWARE

Esta palabra que a muchos les puede resultar extraña, les va a ser muy familiar en los proximos número pues nos va a acompañar a partir de entonces. Shareware es un sistema de ventas de soft y por extensión, es el tipo de soft que se puede adquirir en forma totalmente legal y a muy bajo precio.

La calidad y prestaciones de estos programas son las mismas (y en algunos casos mejores) que las de los programas comerciales conocidos. Se pueden encontrar bases de datos, planillas de cálculo, procesadores de textos, etc. Vamos a profundizar en el tema a partir del próximo numero. Hasta entonces.

Algunos codigos para este infernal juego de motos (infernal por lo difícil)
Jarama:152D11F91014003
Rijeka:A52A71AE5518503
Imola:C5043B8B2253219
Campeonato:E53971BFG658602

PC COMPATIBLES

ASPARGP
En la salida , en vez de acelerar , presiona la tecla de abajo y el cronómetro se paralizará pudiendo obtener así el tiempo mas bajo.

ITALY'90
Si has llegado a los penales no dispares al arco contrario, date vuelta y dispara hacia tu propia meta , luego ve hacia el balón , tómalo y dispara de nuevo hacia el arco contrario y meterás gol seguro.

PLATOON
Para obtener munición y vidas infinitas salta por encima de las cajas que contienen estas ventajas y conseguirás las ventajas sin que desaparezca la caja que lo contenía pudiendo volver en cualquier momento a recargarte de nuevo.

AMIGA

SWORD OF SODAN
Para vencer al malvado mago y recuperar la espada nada mejor que vidas infinitas y para conseguirlas solo debemos teclear **RAD** en la tabla de records.

APB
En la pantalla de presentación empuja el joystick hacia adelante y aprieta el botón de fuego. Habiendo hecho esto comenzaras el día 16.

STORMLORD
En la pantalla de créditos escribe **DRAGONBRIDE.** Durante el juego presiona la barra y luego L y verás como pasas de nivel.

FIGHTERBOMBER
En lugar de tu nombre pon **BUCKAROO** y durante el juego pulsa D para pasar a la siguiente zona.

TIMEMACHINE
Si en la tabla de records ponemos **DIZZI** tendremos vidas infinitas y acceso a cualquier zona.

MIDNIGHTRESISTANCE
Tipea :ITS EASY WHEN YOU KNOW HOW (Incluidos los espacios) y tendras todo infinito.

OUT DEL MES

QUE NO HAYA PROGRAMADORES DE JUEGOS EN EL PAIS

IN DEL MES

LA CANTIDAD DE USUARIOS DEL BBS QUE LLEGARON ESTE MES: 99!

NI MC FLY, NI DOC BROWN, PERO CON EL MISMO SABOR DE LA AVENTURA

ATENCIÓN

LEER ESTO ANTES DE COMENZAR A JUGAR !

Según nuestros vendedores ustedes no han llevado mucho este estupendo juego en el que podemos ayudar a la tierra a evolucionar desde la prehistoria , pasando por la edad media, hasta nuestros días.

En el juego somos el profesor Potts un científico que tiene un sueño que es viajar por el tiempo y para ello ha construido un máquina para tal fin. Pero cuando estaba haciendo unas pruebas unos comandos terroristas lo atacaron y una de las granadas de los mismos fue a dar al corazón de la máquina causando que por un desperfecto la máquina mandara a **Potts** a la prehistoria donde no puede hacer casi nada.

Comenzanos el juego en la prehistoria contando nada mas que con un rayo paralizador , nuestro ingenio y unos teletransportadores que nos permitirán transportarnos de pantalla en pantalla con sólo pulsar una tecla.

También debemos controlar el status de la pantallas que ya pusamos ya que por un problema que no solucionemos en una época anterior se producirá un desequilibrio histórico que nos hará volver al pasado y tener que realizar todas las tareas nuevamente. En una pantalla de color verde las cosas marchan bien, una pantalla de color rojo indica que hay un problema que aún no hemos comenzado a solucionar y en una de color anaranjado los problemas han comenzado a solucionarse o se ha producido un desequilibrio que no es total pero si pasás mucho tiempo sin solucionarlo tendrá consecuencias fatales. En los marcadores encontramos el número de vidas , la cantidad de enegía , el objeto que tenemos en nuestro poder o a nuestro lado , la pantalla en la que nos encontramos (de las 25 que consta el juego) y el recalentamiento de nuestro arma. Para los que no quieran buscar teclas les decimos que para activar los aparatos en **Amiga** son F1, F2 ,F3 yF4 y en **Spectrum** V, B, N y M ; para activar las épocas debemos pulsar las teclas de la 1 a la 5 en ambos sistemas. Si queremos teleportarnos con algún objeto en nuestro poder veremos que no pasa nada, pero si nos ponemos al lado del objeto (lo sabremos porque este aparecerá en el display de los marcadores) y pulsamos la tecla del transportador correspondiente nos transportaremos con el objeto.

EL JUEGO

• EL COMIENZO DE LOS TIEMPOS

En el primer nivel debemos colaborar por un lado a enfriar la tierra y por otro garantizar la aparición de la raza humana. Lo primero que debemos hacer es tapar los huecos volcánicos con las rocas (las rocas mas tarde serán empujadas fuera de sus huecos por lo que tendremos que volver a cada rato a ponerlas en su lugar nuevamente). Lo siguiente es ir a la pantalla de la cueva y dejar una cápsula para luego dirigirnos a la pantalla de árbol , atontar con el arma a uno de los monitos, acercarnos a él hasta que aparezca en el scannner y luego pulsar la tecla del transportador que dejamos en la cueva (no confundir atontar con matar ya que si prolongamos la emisión de rayos el individuo se desintegrará) y el monito se meterá él solito en la cueva. Repetimos otra vez este proceso y los monitos comenzarán con el ciclo de reproducción (no se rían, che, que es algo biológico) con lo que la puerta al futuro se abrirá y podremos acceder a ella pulsando la tecla 2.

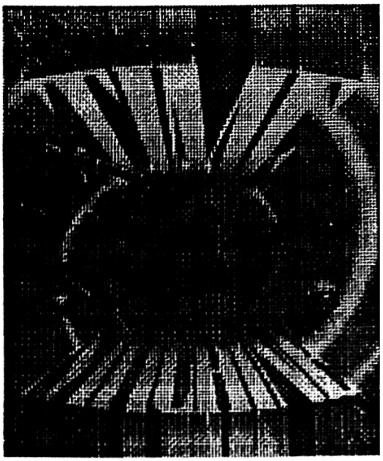
• LA TIERRA CONGELADA

Lo primero que debemos hacer es retirar las rocas que colocamos en el nivel anterior para permitir que la tierra se caliente de nuevo pero debemos tener cuidado con el gorila que está aquí ya que éste volverá a poner las piedras en su lugar correspondiente (de ser posible deja una cápsula para poder estar adelantado a los desequilibrios que pueden producirse tanto en esta pantalla como en la misma pantalla pero en la anterior época). Luego debemos dirigirnos lo más rápidamente posible a la pantalla de la cueva en la cual debemos dejar una cápsula en el espacio verde que

hay en la salida para luego transportar hacia ahí las ramitas de la pantalla del árbol del primer nivel y seguidamente el fuego de la pantalla del pantano (atención porque la hoguera puede apagarse y los primates de esta pantalla pueden morir de frío) y luego volver al primer nivel y transportar mas monitos a la cueva. Volvemos al futuro (Je !) y vamos a la pantalla del río congelado para dejar un transportador a cada lado y volver al pasado (a la pantalla de árbol) para llevar los frutos del árbol al río congelado del futuro. Cuando hayamos realizado esto veremos como comienzan a crecer unas pequeñas plantas verdes que en la siguiente época se transformarán en árboles que debemos utilizar para un determinado fin.

• LOS PRIMEROS HOMBRES

En esta época ya existen los hombres, fruto de los primates de la época anterior, que a su vez eran frutos de los monitos del primer nivel. En esta época debemos ayudar a nuestros antepasados a crear la rueda para garantizar el progreso de la raza humana. Para realizar esto , debemos ir hasta la pantalla donde hay una rueda sobre una piedra (la antigua pantalla de los monitos que saltan del árbol) y usar nuestra arma de rayos sobre la misma hasta que esta se desprenda de su base. La tomamos y nos vamos a la pantalla de la derecha donde nos metemos en la casa de piedra para salir en la pantalla de la antigua cueva donde dejamos la rueda junto a los utensilios que hay en el suelo. Con esta acción la puerta dimensional se abrirá pero antes debemos realizar un curioso proceso : volvemos al nivel 1 y vamos a una pantalla donde aparezca un huevo de pterodáctilo al que le disparamos con lo que la madre vendrá a agarrarnos . Nos dejamos agarrar y cuando esté a la altura de uno de los árboles (que crecieron gracias a las semillas que plkantamos en el tercer nivel) presionamos la tecla para pasar al tercer nivel y magicamente apareceremos en el aire y caeremos sobre uno de los árboles que no podíamos ver (si no caíste bien puedes volver a intentarlo) y si lo hiciste bien una de las ramas caerá y formará la mitad de un rudimentario puente que en el siguiente nivel se transformará en un sólido puente. Repetimos el proceso una vez más y el puente quedará terminado con lo que podemos irnos con toda tranquilidad (a excepción de que se haya producido un desequilibrio) al nivel cuatro.



• EN LA EDAD MEDIA

Nos vamos a la derecha y tomamos el barril de pólvora con el que nos vamos a donde hay un gigantesco vikingo custodiando el puente. Dejamos el barril en el puente con un transportador a su lado y nos vamos a la pantalla del fuego en el nivel 1 y volvemos al barril que estallará debido al fuego matando al guerrero vikingo. Luego tomamos otro barril (que está en el mismo lugar que el otro) y nos vamos a la izquierda hasta encontrar una roca que se mueve y dejamos el barril con un transportador para volver a repetir el proceso anterior con lo que la piedra explotará y un chorro de petróleo emergerá provocando el progreso de la humanidad .

• EL PRESENTE

Ni bien aparecemos en esta época no vamos a la pantalla de la derecha del puente donde esperaremos una bomba que caerá desde el tejado y con la que iremos (con ayuda de los transportadores) hasta una roca que tiene en su interior el cristal necesario para hacer funcionar la máquina del tiempo (la roca está en el pantano del primer nivel) y la hacemos estallar con nuestro rayo consiguiendo que la roca explote y el cristal se hunda en el pantano. No creas que todo está perdido pues basta con trasladarse al pantano del segundo nivel y rastrearlo hasta que aparezca en nuestro scanner para luego , con ayuda de los transportadores , llevarlo hasta nuestra máquina del tiempo con lo que esta quedará completa, a excepción de la energía eléctrica. Para arreglar esto , debemos volver al primer nivel y romper un huevo de pterodáctilo con lo cual este pájaro prehistórico nos agarrará otra vez (como cuando construimos el puente). Trataremos de presionar la tecla para volver al presente cuando consideremos que estemos a la altura de un tejado donde hay un interruptor de energía que puede ser activado con nuestro rayo de energía (el tejado mencionado está en la pantallla equivalente al pantano del pasado por lo que ni bien entrás en el pantano presiona la tecla 5 que te llevará al presente). Ya casi terminamos : con la energía activada vamos donde está la máquina y nos agachamos detrás de ella con lo que la activaremos e iremos a parar a un lugar seguro donde el profesor Potts podrá usar su máquina con total tranquilidad.

MANIAC MANSION

La mano viene así: este mes les damos el principio y en el próximo número publicamos lo que falta (con mapas y todo. A no desesperarse que falta poco (!$# @$# # @!???).

EL RESCATE

Con **Bernard** dirigete hacia el felpudo , levántalo y toma la llave para abrir la puerta y entrar a la loca mansión. Al entrar te encuentras en el centro de la casa , lo que debes hacer es dirigirte hacia la derecha ,donde está el living , y entrar en él. Una vez en él abre la radio y toma el radio tube, luego dirigirte a la biblioteca (también a la derecha) y toma el cassette que esta en el último panel de la biblioteca.

Volvemos al pasillo central y subimos por la escalera para dirigirnos a la izquierda y entrar a la sala de pintura donde debemos agarrar el removedor de pintura , la brocha y las frutas de cera. Salimos de la habitación y nos dirigimos al pasillo central.

En el pasillo, entramos a la cocina. En la cocina vamos a la derecha ,muy despacio, hasta encontrarnos con la enfermera Edna de la que debemos escapar lo mas rápido posible. Una vez que escapamos de ella , volvemos a entrar a la cocina y tomamos la linterna y la sierra eléctrica para luego abrir la heladera y tomar todo menos la lechuga y el queso.

De la cocina nos vamos a la derecha donde está el comedor y agarramos el pollo podrido y el jamón que estan sobre la mesa. Del comedor nos vamos a la habitación de la derecha donde hay una estantería que contiene la comida de tentáculo , la jarra de vidrio y el revelador de fotografías , que al intentar tomarlo se nos cae (no se preocupen). Volvemos a la cocina y llenamos la jarra con agua de la canilla. Una vez lleno nos vamos al pasillo central y subimos las escaleras para encontrarnos con la puerta de seguridad que abriremos con las claves que se entregan con el juego (es conveniente grabar el juego en este punto).

Escoger a **Dave** y darle la jarra con agua y las frutas de cera.

Con **Dave** vamos al segundo piso donde hay un tentáculo al que le daremos las frutas de cera y la jarra con agua y éste se ira agradecido. Escondemos a **Dave** en la sala de videojuegos y volvemos con Bernard.

De nuevo con Bernard vamos al tercer piso y entramos por la primera puerta que encontramos. Una vez adentro vemos que es la habitación del doctor **Fred.** Examinando , vemos que hay un cartel donde se busca a un peligroso meteoro púrpura y nos da un número de telefono : 9111. ; también encontramos una radio (a la que le agregamos el radio tube para que esté completa) y una escalera que conduce al cuarto del tentáculo verde. Subimos a esa habitación y agarramos el disco y la llave amarilla. Salimos de ahi y vamos al pasillo donde nos metemos en la cuarta puerta (la de la momia **Ted**). En esta habitación encontramos bastantes detalles graciosos pero lo principal es hacer pesas. Cuando termines dirígete al baño y tomá la esponja.

Mientras tanto lleva a **Michael** hasta la entrada de la mansión y entra en ella. Luego , con **Bernard** , vamos al pasillo central y nos ponemos delante de la puerta sin manija. Ahora con Michael vamos hasta la estatuilla derecha de la escalera y la empujamos con lo que la puerta sin manija se abrirá y **Bernard** podrá entrar por ella. Al entrar al sótano , **Bernard** , debe tomar la llave de plata. Luego vuelve con **Michael** y dale la esponja. Sal de la mansión y abre la reja izquierda.

Entramos de nuevo y vamos a la habitación denominada closet (la de la estantería) y abre la puerta con la llave de plata pudiendo así entrar a la pileta. Haz que **Dave** le dé la jarra a **Bernard** y que éste la llene con el agua de la pileta.

Ahora haz esto con mucha rapidez si no quieres volar en una explosión nuclear. Mete a **Michael** por la rejilla de la entrada y usa la esponja para recoger el líquido revelador y presiona el botón. Con **Bernard** baja al fondo de la pileta y recoge la llave oxidada , la radio y las pilas , sube rápidamente y que **Michael** presione el botón de nuevo.

En cierto momento tocarán el timbre y dejarán un paquete que Michael deberá tomar antes que el hijo del doctor **Fred.** Con **Bernard** ir a la sala de música y grabar el cassete con el disco que tomaste en la habitación del tentáculo , vemos el televisor , tomamos el cassete y nos vamos al living.

En el living usamos el cassete en el pasacassette y tomámos la llave que estaba colgada del candelabro.

Ahora hacemos que Michael le dé la encomienda a **Bernard.**

Con **Bernard** vamos a la habitación de **Ed** (el hijo , al que debemos distraer tocando el timbre) y tomamos el hamster , la tarjeta , y las tres monedas de adentro del chanchito que se agarran despues de romperlo. Si se llegan a encontrar con **Ed** denle la encomienda y él se hará un buen amigo tuyo. En la puerta aparecerá un microfilm que Michael deberá agarrar y dirigirse a la sala de revelación donde las revelaremos con el líquido y se las daremos a **Ed.** Con **Bernard** vamos a la última habitación del tercer piso y usamos el agua de la pileta en la planta carnívora y luego le damos la **Pepsi** con lo que se pondrá a eructar (berp !) y podremos subir al telescopio. En él usamos dos monedas y pulsamos dos veces el botón derecho. Con **Michael** subimos a la habitación de **Edna** y tomamos la llave pequeña y subimos al altillo. Aquí hay una caja fuerte detras de un cuadro que debemos correr. Con **Bernard** miramos por el telescopio y observamos la clave que abre la caja fuerte. Ya nos falta poco para terminarla, pero como es costumbre nos quedamos en suspenso y en la próxima la terminamos.

GOLDEN AXE

El juego comienza cuando tu amigo **Alex** (el de muletas que parece que le paso un camión por encima) te cuenta lo terrible que le ha sucedido a su pueblo.

Vos (**Gylis, Ax o Tyris**, dependiendo de el papel que hayas asumido) intentarás terminar con los

malvados. Apenas comiences a moverte, los malditos vendrán a molerte la cabeza a cachiporrazos. Apretando el botón de disparo podras atrvesarlo con la espada o hacha y dependiendo de la distancia a la que te encuentres, tomarás a tu enemigo con tus brazos y lo arrojarás lejos o le darás flor de patada que lo dejara inconsciente.

Apretando el joystick hacia arriba a la vez que el disparador podrás saltar y hacer una finta con tu arma. Si, por el contrario empujás la palanca hacia abajo te darás la vuelta mientras movés tu espada hacia ellos. Un ultimo golpe es el que conseguirás apretando dos veces muy rápido hacia la derecha o la izquierda, de esta forma saldrás corriendo, hombro por delante para voltear a tus enemigos. **Gylis**, merece mención aparte, pues en lugar de darse la vuelta con el hacha en alto., rodará sobre si mismo hacia uno u otro lado.

Después de la primera pelea, encontrarás al primer enano, bolsa al hombro, al que deberás patear para que te de un premio (no utilizar este metodo en la vida real pues les puede traer problemas).

Luego te encontrarás con unos enemigos que vendrán con una especie de avechucho de larga cola y que se defiende a coletazo limpio. Derriba al jinete y subite a la grupa (montar, bah!) del monstruo. De esta forma podras usarlo en tu beneficio. Llegara hasta un area en donde encontraras a un par de gigantones que se la pasan riendo todo el tiempo. Aquí es donde deberás utilizar los poderes obtenidos de los enanos.

Llegarás al **Pueblo-Tortuga** en donde quizas no encuentres variaciones en los frentes de ataque pero si apareceran nuevos enemigos como amazonas que a veces vendran montadas en un dragón escupe fuego, los cuales podremos usar como lo habíamos hecho en la anterior ocasion. Advertencia: Cuidado con los bordes del **Pueblo-Tortuga** porque te puedes caer tranquilamente al abismo.

La tercera parte comienza ya a los pies del camino que conduce al castillo de **Death=Adder** . Aquí las cosas se complican un poco, no porque aparezcan nuevos enemigos sino porque su número aumenta asi como su resistencia a los golpes. Además existen abismos que deberemos sortear con agilidad sino queremos acabar en el fondo del abismo. Si podemos terminar sanos y salvos en esta área, podremos llegar victoriosos a la cuarta fase, en donde nos espera nuestro malvado enemigo.

Si llegamos junto al castillo, los secuaces de **Death= Adder** comenzarán a multiplicarse. Algunos son casi indestructibles pero no contaban con nuestra astucia y podremos vencerlos gracias a que nos fogueamos en las fases anteriores.

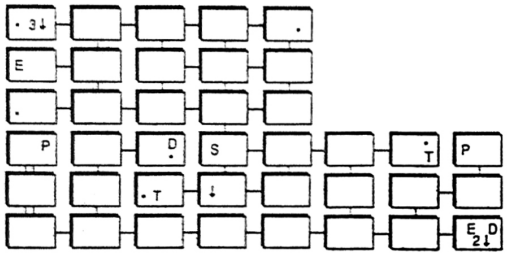
Pasamos la quinta fase y al llegar a a la sexta tendremos que enfrentarnos a **Death=Adder** (otra no nos queda) el cual se caracteriza por arrojar terribles bolas de fuego y de tener una habilidad increible con las armas.

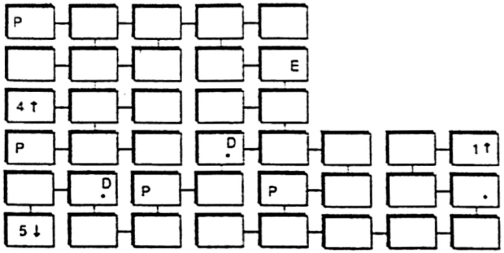
Si tenemos buenos reflejos y la suficiente astucia, podremos derrotar al gigantón y saborear nuestra venganza. El Rey y la princesa vendran a felicitarnos y se abrazarán emocionados (snif!).

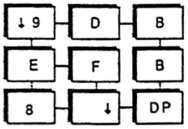
Consejos: no se detengan demasiado tiempo en un lugar porque aparecerán unos esqueletos a los que costará demasiado poder vencer.

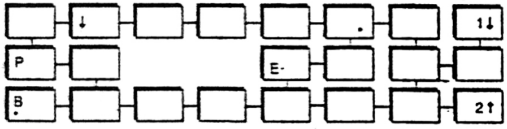
Para eliminar mejor a todos los enemigos, hay que empujarlos fuera de la pantalla y pegate al lugar donde hayan desaparecido. En cuanto veas que intentan volver a la zona de pelea, utiliza tu espada para impedirselo.

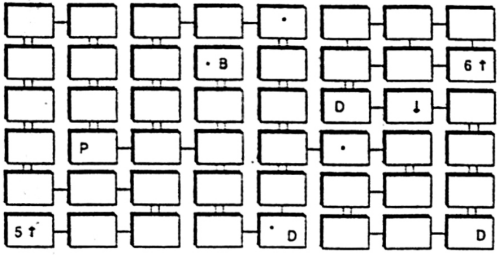
MAPA DE ARTURA

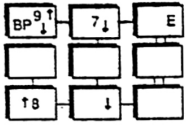


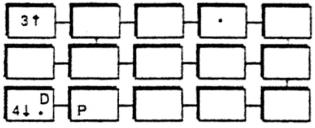


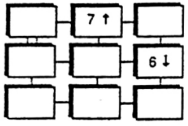












S	COMIENZO	**P**	OBJETOS QUE BONIFICAN	**D**	DEMONIO
F	FINAL	**T**	TRAMPA	**1..9**	ESCALERAS ENTRE PISOS
E	ENERGIA	**B**	BRUJA	•	TROZOS DE PIEDRA RUNICA

PC XT/AT 286 Y 386

COPROCESADORES

MONITORES

MODEMS Y PLAQUETAS FAX

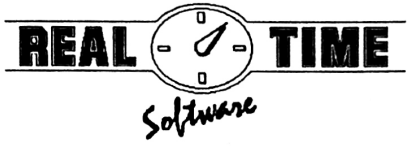
SCANNERS

MOUSES

IMPRESORAS

Y MUCHO MAS...

PUEDE CONSEGUIRSE EN



AV. SANTA FE 2450 L. 93 - 2º P - BS. AS.

TEL. 821-9438/826-6257

LAPRIDA 165-L. 31 - L. DE ZAMORA